

23. System dziesiątkowy

Uczestnik rzuca dwoma kostkami i zapisuje liczbę dwucyfrową jaką otrzymał, np. 12 lub 21, gdy wyrzuci na kostkach 1 i 2 oczka. Zaznacza przy tym co jest dziesiątką, a co jednością. Zabawę można rozszerzyć na trzy kostki (jedności, dziesiątki, setki), 4 kostki (jedności, dziesiątki, setki, tysiące) itd.



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Kostki drewniane. Zestaw klasowy TY 0027



Wiek

- 4+

Kostki to niezbędny element większości gier towarzyskich. Wykorzystuje się je przede wszystkim w celu generowania losowych wyników. Niewielkie wielościany z umieszczonymi na poszczególnych bokach oczkami można również stosować podczas różnych zajęć edukacyjnych niezależnie od wieku i poziomu nauki. A jakby tak wykorzystać kości jako element decyzyjny o tym co będzie robić się na lekcji? Np. rzut kostką zadecyduje ile zdań trzeba napisać, ile działań rozwiązać, które zadanie wykonać itp.

Specyfikacja produktu

- ilość: 50 szt..
- długość krawędzi kostki: 1,6 cm.
- materiał: drewno.

Przykładowe zabawy z kośćmi

1. Bingo

Przygotuj planszę z narysowanymi 9 polami (kratownica 3x3). Każdy gracz wyrzuca swoje kości (9 szt.) i układa je na swojej planszy w dowolnie wybrany sposób (jedna kostka w jednym polu). Pierwsza

osoba rzuca dodatkową (dziesiątą) kostką i mówi wszystkim, jaka liczba wypadła. Gracze sprawdzają, czy mają na swojej planszy kostkę z taką samą liczbą oczek. Jeśli tak, zdejmują ją z planszy. Uwaga: jednorazowo można zdjąć tylko jedną kostkę. Następnie tą samą czynność powtarza kolejny gracz. Gra toczy się do momentu, aż któryś gracz zdejmie trzy kostki w pionie, poziomie lub na skos. Wypowiada wtedy hasło „bingo” i wygrywa grę.

2. Tysiąc

Rzucamy pięcioma kostkami do gry. Grę zaczyna dowolny gracz, a następnie poruszamy się zgodnie ze wskazówkami zegara.

Punktowane kombinacje:

- każda jedyńska,
- każda piątka,
- trzy wyrzucone takie same cyfry,
- cztery wyrzucone takie same cyfry,
- strit (5 kolejnych następujących po sobie cyfr: 1,2,3,4,5 lub 2,3,4,5,6),
- wyrzucenie pięciu tych samych cyfr,

Punktacja wygląda następująco:

- jedyńska = 10 pkt, dwie jedyńki = 20 pkt, trzy jedyńki = 100 pkt, cztery jedyńki = 200 pkt,
- jedna piątka = 5 pkt, dwie piątki = 10 pkt,
- trzy te same cyfry (z wyjątkiem jedynek) = wartość oczka razy 10,
- cztery te same cyfry (z wyjątkiem jedynek) = wartość oczka razy 20,
- strit = 150 pkt,
- pięć takich samych wartości = 1000 pkt

Gracz, który nie wyrzuci jednego z powyższych układów, zdobywa 0 punktów i przekazuje kości kolejnemu graczowi. Wygranym zostaje gracz, który pierwszy zdobędzie 1000 punktów.

19. Zbieractwo

Przygotuj liczmany lub małe i drobne elementy dla każdego uczestnika zabawy ułożone np. na kartce. Każdy uczeń rzuca kostką i zabiera z kartki tyle liczmanów ile wskazuje wyrzucona liczba oczek. Grę można wykonywać z większą ilością kostek (w zależności od możliwości uczestników). Wtedy jednak przygotuj większą liczbę liczmanów. Wygrywa ten, kto jako pierwszy pozbędzie się wszystkich liczmanów.

20. Kolory

Zakodujcie oczka na kostce poszczególnymi kolorami, np. 1 – zielony, 2 – czerwony itd. Następnie rzuć kostką. Zadaniem uczestników zabawy jest znalezienie z najbliższym otoczeniu przedmiotu o wskazanym kolorze.

21. Dokończ zdanie

Zakodujcie oczka na kostce początkiem zdania, np.

1 – Dziś rano ...

2 – Najbardziej

3 – Lubię kiedy

itp.

Teraz integrujcie się, rzucając kostką. Każdy uczestnik kończy zdanie, które wylosował. Możecie też wykorzystać tę metodę do omówienia danego tematu, np. 1 – Licznik to ..., 2 – Wiersz Juliana Tuwima ... itd.

22. Godziny

Do tej zabawy każdy uczestnik potrzebuje dwóch kostek (liczby od 1 do 12, uwaga, sumy jeden nie da się wylosować z dwoma kostkami, możecie się umówić, że wylosowanie dwóch jedynek dane wybór, czy będzie to 1 czy 2). Następnie uczniowie rzucają kostkami i zapisują godzinę np. 3:00 popołudniu to 15:00. Można też poćwiczyć godziny w języku angielskim.

kostką i skreśla liczbę, którą wylosował. Skreśloną liczbę zapisuje u gracza ze swojej prawej strony. Jeśli jednak uczestnik po prawej stronie ma nadal tę liczbę na swojej kartce, to nie można mu jej dopisać. Wtedy gracz, który wykonywał ruch dopisuje ją na swojej kartce (musi ją ponownie wylosować). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników skreśli wszystkie swoje liczby, zostając tym samym zwycięzcą.

17. Domek

Przygotuj patyczki lub zapałki (6 szt.). Zadaniem graczy jest ułożenie z nich domku według poniższej instrukcji:

- Kiedy gracz wyrzuci 1
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 1.
- Kiedy gracz wyrzuci 2
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 2.
- Kiedy gracz wyrzuci 3
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 3.
- Kiedy gracz wyrzuci 4
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 4.
- Kiedy gracz wyrzuci 5
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 5.
- Kiedy gracz wyrzuci 6
– układa patyczek w miejscu oznaczonym numerem 6.

Każdy uczestnik kolejno wykonuje jeden rzut kostką. W zależności od wyrzuconej liczby oczek gracz buduje swoją część domku. Jeśli gracz wylosuje liczbę, której element już ma wybudowany nic nie robi i czeka na swoją kolej w następnej turze. Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży cały domek.

18. Wieża

Przygotuj dowolne klocki, z których można zbudować wieżę. Uczestnicy rzucają kolejno kostką do gry i układają wieżę z tylu klocków ile wskazuje ilość wyrzuconych oczek. Gra kończy się, gdy minie ustalona na początku ilość rund. Uczestnicy porównują swoje wieże i wygrywa ten, którego jest najwyższa.

3. Oczko

Gracze rzucają dwie kostkami. Przed rozpoczęciem gry, obstawiają w ilu rzutach uda im się uzbierać 21 punktów czyli „oczko”. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 21 punktów w wyznaczonej ilości rzutów lub jest najbliższa tej liczby. Nie może być to liczba większa niż 21.

4. Zabieranka

Każdy z graczy przygotowuje 20 kości. Grający rzucają kolejno 2 kostkami. Ten, kto wyrzuci większą sumę zabiera kości swoje i przeciwnika. Wygrywa ten kto zdobędzie więcej kości.

5. Im więcej, tym lepiej

Gracze rzucają kolejno dwiema kostkami. Punkt otrzymuje ten, którego suma wyrzuconych oczek jest większa. Po ustalonej liczbie kolejek podliczamy zdobyte punkty. Wygrywa ten, kto ma więcej punktów.

6. Zbiory

Każdy z graczy otrzymuje 10 kości, którymi rzuca jednocześnie. Następnie trzeba pogrupować kostki według ilości wylosowanych oczek. Kto ma najwięcej szóstek, piątek, czwórek itd. dostaje punkt. Po kilku kolejkach podliczamy zdobyte punkty. W tej grze liczy się to, kto ma najwięcej takich samych wyników, a nie kto ma najwięcej oczek. Jednocześnie dzieci uczą się istoty zbiorów liczbowych.

7. Kolejno odlicz

Każdy z graczy rzuca 6 kostkami. Celem jest ułożenie wszystkich kostek w kolejności od 1 do 6 oczek, przy jak najmniejszej ilości rzutów. W kolejnych rzutach gracz wybiera, którymi kostkami chce rzucić, a które już zostawia. Wygrywa ten, któremu uda się ułożyć prawidłową kolejność w najmniejszej liczbie rzutów. Liczy się tutaj prawidłowa strategia – dać dziecku szansę na samodzielne jej stworzenie.

8. Zabawa ruchowa

Ilość potrzebnych kości oraz rodzaj aktywności dopasuj do możliwości uczestnika zabawy. Jedna kostka będzie pełnić funkcję zakodowanych aktywności, np. 1 – podskok, 2 – przysiad itp. Uczestnik rzuca zakodowaną kostką oraz wybraną przez Was ilość pozostałych kostek, których liczba wyrzuconych oczek mówi ile razy uczestnik ma powtórzyć daną aktywność. Można umówić się, że jeśli uczestnik nie wykona zadania daje jakiś fant lub traci punkt.

9. Do stu

Uczestnicy rzucają dowolnie wybraną ilością kostek (dopasuj ich ilość do możliwości uczestników zabawy) i sumuje ilość otrzymanych oczek. Następnie rzuca ponownie i znów sumuje liczbę oczek oraz dodaje ją do wyniku z poprzedniego rzutu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy otrzyma sumę minimum stu oczek.

10. Iloczyn

Uczestnicy rzucają dowolnie wybraną ilością kostek (dopasuj ich ilość do możliwości uczestników zabawy) i mnoży ilość otrzymanych oczek. Wygrywa ten, kto otrzyma największy iloczyn.

11. Tabliczka mnożenia

Wykorzystaj kości do ćwiczenia tabliczki mnożenia. Ilość kostek dopasuj do możliwości uczestników zabawy.

12. Obstaw to

Ilość wykorzystanych kostek dopasuj do możliwości uczestników zabawy. Przed każdym rzutem kostkami, gracz szacuje jaką sumę oczek otrzyma, wykorzystując określenia „większa/mniejsza od...”, np. „wylosuję sumę większą od 2”. Jeśli przewidywania gracza okażą się słuszne zdobywa punkt. Istotne jest tutaj dobranie odpowiedniej strategii, którą gracz powinien samodzielnie ustalić. Mianowicie dużo bardziej prawdopodobne jest wyrzucenie sumy oczek większej niż 2 od sumy oczek większej niż 5. Można zwiększyć poziom trudności

ustalając np., że suma może różnić się co najwyżej o 1. Gra kończy się, gdy jeden z uczestników uzyska ustaloną na początku liczbę punktów, np. 10.

13. Szukaj par

Gracze rzucają jednocześnie dwoma kostkami i otrzymują punkt za każdą zdobytą parę (np. dwie dwójki, dwie trójki itd.). Gra kończy się, gdy jeden z uczestników uzyska ustaloną na początku liczbę punktów, np. 10. Grę można zmienić na rzucanie trzema, czy czterema kostkami i uzyskanie takiej samej liczby oczek, ale uwaga: w takiej sytuacji gra może się przeciągać w czasie, bo trudno jest wyrzucić jednocześnie trzy, czy cztery takie same wartości.

14. Kolorowo

Przygotuj planszę w kratownicę, może być narysowana na kartce np. 10 na 10 kwadratów (jej wielkość dopasuj do możliwości uczestników zabawy). Każdy uczestnik wybiera inny kolor kredki (lub mazaka itp.). Następnie uczestnicy rzucają na zmianę ustaloną na początku ilością kostek. Każdy gracz zamalowuje taką ilość kratek ile wskazuje wylosowana suma oczek. Gra kończy się, gdy zamalowane zostaną wszystkie pola. Wygrywa ten gracz, który zamaluje najwięcej powierzchni kratownicy.

15. Unikaj jedynki

Przygotuj kubeczek i dowolnie ustaloną ilość kostek. Wszyscy uczestnicy kolejno wyrzucają z kubeczka kostkę/i i zdobywają tyle punktów ile wskazuje suma wyrzuconych oczek, ale za każdą wylosowaną jedynkę odejmuje punkt ze swojej puli. Gra kończy się, gdy minie ustalona na początku ilość rund. Wygrywa uczestnik z największą liczbą punktów.

16. Skreślanka

Przygotuj kartki dla każdego uczestnika gry. Gracze zapisują na swoich kartkach liczby od 1 do 6. Następnie kolejno każdy gracz rzuca